

ETAMPES

# Et si mon enfant avait une psychose ?

L'établissement public de santé Barthélémy-Durand (EPS BD) a obtenu le label "Droits des Usagers" pour son jeu de réalité virtuelle autour de la psychose chez les jeunes adultes.

« Plus tôt on détecte les troubles psychotiques chez un jeune adulte, mieux sera la prise en charge », précise Corinne Dumenoir, coordinatrice générale des Soins à l'EPS BD. Les premiers signes apparaissent entre 16 et 25 ans. Pour l'équipe en charge du projet de jeu pédagogique, aussi appelé "serious game", il est important de déceler les symptômes à la maison. « Dans ces âges, le jeune habite souvent chez ses parents, ce sont les premiers à pouvoir alerter



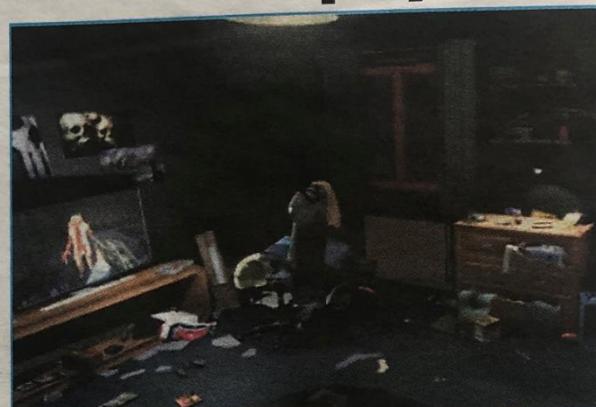
Le jeu en VR a été testé lors de la cérémonie des vœux de 2020. © Etablissement public de santé Barthélémy-Durand

sur la situation de leur enfant », explique la coordinatrice. Ce jeu a été créé pour différencier une crise d'adolescence et une crise psychotique.

## Une immersion totale

L'utilisateur muni d'un casque de réalité virtuelle est immergé dans une chambre en dés-

sordre. Il voit des déchets, des vêtements et de la nourriture parsemés dans toute la pièce. Il faut faire le tour et réunir des indices pour comprendre que le personnage est atteint de troubles sévères de psychose et entrer en interaction avec lui. Le 25 novembre 2020, l'établissement de santé psychiatrique



Capture d'écran du jeu : la chambre du personnage. © 2J Process

a reçu le label "Droits des usagers" de l'Agence régionale de Santé Ile-de-France. Le projet a mis un an à être finalisé. « Nous avons réuni deux médecins psychiatres, une infirmière d'éducation thérapeutique, un cadre de santé formateur, une représentante des usagers et l'expertise du laboratoire LabForSims

de Paris-Saclay », énumère la coordinatrice, Dominique Er-gand, présidente déléguée.

## Un déploiement national pour former le plus de monde

Ce jeu est à destination de trois types d'individus : les parents, les médecins et les étu-

dants en psychiatrie. « C'est un moyen de montrer aux professionnels de santé comment cela se passe à la maison et quels sont les signes annonciateurs à transmettre aux parents », précise Corinne Dumenoir. L'objectif est de déployer le jeu sur tout le territoire français pour former un maximum de personnes sur ce sujet de santé publique. Pour accueillir le jeu, il faut une grande salle, un casque de réalité virtuelle, des manettes et un ordinateur. On pourrait imaginer le jeu dans les lieux accueillant des familles ou encore dans les établissements scolaires. Une salle sera dédiée à ce serious game à l'EPS BD en ce début d'année.

I.A.C.

• Le jeu sera présenté lors des réunions des usagers à l'établissement public de santé Barthélémy-Durand d'Etampes début 2021.